ドラゴンクエスト あるくんです

たのしく歩いてステキに

ヘンシ〜ン!

いろんなスライムなれるんです



Vジャンプブックス[デジタルシリーズ]

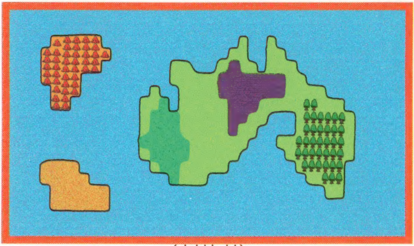




特別ふろく

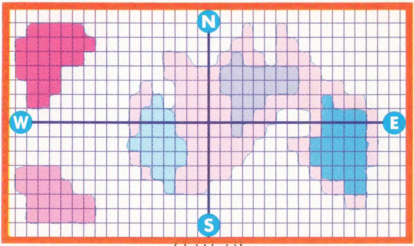
あるくんですスペシャルマップ

マップ 1



(キリトリ)

マップ 2



(キリトリ)

キレイに切りとってサイフや定期入れに入れてね！





Vジャンプブックス
［デジタルシリーズ］

ドラゴンクエスト あるくんです

いろんなスライム なれるんです

ドラゴンクエスト あるくんです いろんなスライムなれるんです

大冒険のもくじ

■構成‥株式会社キャラメルママ
■協力‥株式会社エニックス　株式会社ウィズ
■デザイン‥バナナグローブスタジオ
■イラスト‥中鶴勝祥（東映動画）
かねこ統（キャラメルママ）

DQあるくんですの操作方法を覚えよう!!

ドラゴンクエストあるくんです
そうさほうほうをおぼえよう

ウルフがDQあるくんですに初挑戦！　ふたりの冒険を見ながら、あるくんですの遊び方を覚えちゃおう！



●ウルフ●
スラきちといっしょに冒険をしている、とても元気な山賊ウルフ。あるくんですに関しては全くの初心者だ。

●スラきち●
勇者を夢見る脳天気なスライム。今回は気まぐれでキングスライムになりたくなっちゃったらしい。





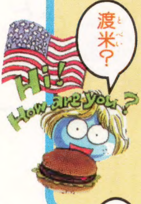
画面で準備完了！
次は時計あわせだ

時計のあわせかた

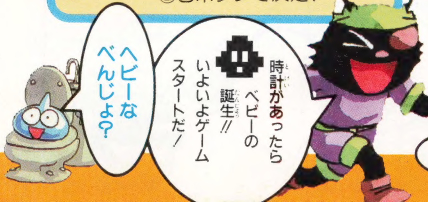
①Bボタンで時計セット画面にする

AM
A 12 : B 00

②Aボタンで時間
　Bボタンで分をあわせる
③Cボタンで決定！



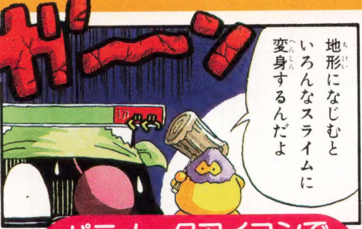






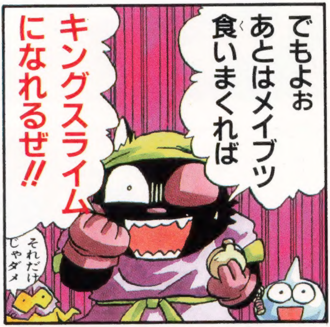
よーし！始めるぞ!!
わーい
とりあえず歩くか…
持って歩いちゃダメ〜〜〜〜!!!
ズボンのベルトにしっかりつけないと歩数がカウントされないよ
こんな基本も知らないの？
くっ……このガキャ……!!
タタッくんのほうがたよりになるね
へへ
だれのためにやってると思ってんスか
●タタック●
スラきちの友だち。ナマイキだけど、あるくんですには結構詳しい。
!!
ドキ
ピーピー
お…おいピーピー鳴ってるぞ…
まさか爆発したりしねぇだろうな
ホントに何も知らないのな…
スライムは調子が悪いとピーピー呼びかけるんだ
え!?
パラメータアイコンでスライムの調子を見てみよう！
おなかがいっぱいのとき
おなかがすいているとき
おなか
おなか
白い部分が多いほどおなかがすいているしるし！


おなかをすかせていたらしょくじをさせてね
しょくじアイコンでスライムにしょくじさせよう！
ゴハンのほかにメイブツもあげられるよ
ダイブツ？
①Aボタンでしょくじアイコンを選ぶ
②ゴハンかメイブツを選んでBボタン
▶メイブツ
▶ゴハン
メイブツかーうまいもん食えるんスよスラきっさん
わくわく
じゃあさっそく…
うまいメイブツ食いに行くっスよ!!
ザッ
さぁどうぞ
フグナベっス!!
ゴッ
バカじゃん
ムギュ
なにすんだよ!!!
それは名物あるくんですではメイブツ！
地形ごとにあるメイブツを食べるとちょっとだけ地形になじんでいくんだ
ちなみに今は草原にいるからメイブツは草！
わーい
パク
チクショ〜オレはフグのほうがよかった…









パラメータアイコンで地形のなじみ度がわかるぞ!

①パラメータアイコンを選んでBボタン

へいち

黒い部分がいっぱいになるとスライムが変身するぞ!

地形と変身するスライムの関係はP.22を見てね



ほすうアイコンでキミの歩いたほすうが見れちゃう!

①歩数アイコンを選んでBボタンを押す

ほすう 56

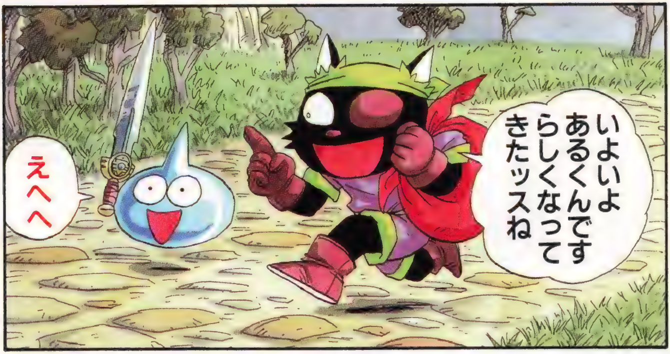
今日歩いた歩数がわかる

②もう一度Bボタンで

ぞうほすう 2091

今まで歩いた歩数の合計がわかるぞ!

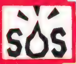






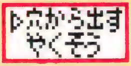


穴に落ちたらSOSアイコンで助けてあげよう!



①SOSアイコンを選んでBボタン

②穴から出すを選んでBボタン

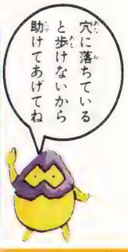


穴に落ちるとケガをすることもあるぞ!



ケガをした状態

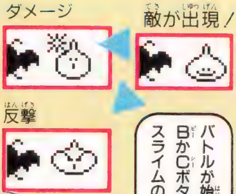
SOSアイコンでやくそうを選ぶと元気になるよ





バトルの手助けをしてあげよう!

敵に出会うと、スライムが呼びかけてくるぞ。A・B・Cボタンを押して一緒に戦ってあげよう。



バトルが始まったらAかBかCボタンを押せばスライムの手助けになるよ

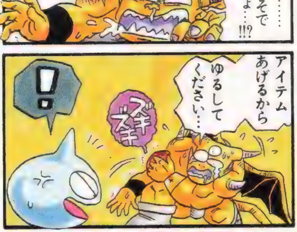
パラメータアイコンで勝率を見てみよう

①パラメータアイコンを選んでBボタン

②Aボタンで次の画面を選ぶ









敵を倒してアイテムをGET！

敵を倒して手に入れたアイテムは、その場で使うか捨てるかを決めなきゃいけないんだ。

▶つかう ― アイテムを使う
すてる ― アイテムを捨てる

どちらかを選ばないと勝手に捨てちゃうぞ！

いろいろな歩数のかせぎ方はP.68でわかるぞ!!





パラメータアイコンでストレスを調べよう!

ストレスがたまっているとき	ストレス ●●●●
ストレスがたまっていないとき	ストレス ○○○○

黒い部分が多いほどストレスがたまっているしるし



ブロック割りゲームでもストレス解消できるぞ!

①スカッと気合いアイコンを選んでBボタンを押す

ブラック?

②8か9をねらってタイミングよくBボタンを押す

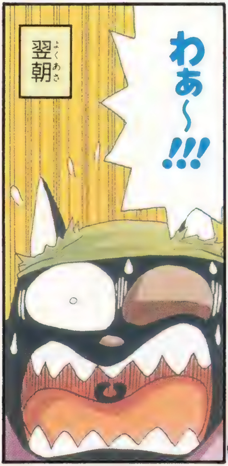
③ブロックが3枚以上割れたらストレスが1解消!




あとは せいぜい がんばって 歩くんだな！
ちくしょ〜 くやしー!! オレだって 歩きまくって やる〜!!!
……
ピコピコ
ハッ……
ピコ
歩くたびに ピコピコ いうー!!
いよいよ こわれ ちゃったっ スー!!
あらら〜
……
歩くたびに ピコピコ いうのは いきどまりって ことだよ！
……
そーなの？
マップで方向を 変えて歩かなきゃ
アップアイコンで 進む方向を決めよう
①アップアイコンを選んでBボタン
②Aボタンで進む方向を選ぶ
マップについての 詳しい説明はP.18
黒い点が 現在地だ
黒い部分が進行方向
それは キップ
カチ カチ
スラきっさんの 行きたいところに マップを合わせるっス どこに行きたいっスか？
うみ
うおお〜 歩くっス
飼い主が海を 歩く必要ない
たしかに!!



朝になったらめざましアイコンでねているスライムをおこしてあげよう



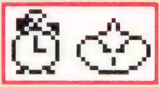
①めざましアイコンを選んでBボタン

たっぷりねているとおきる！



朝の6時以降におこすと、たっぷり眠って元気いっぱい！

まだ眠いときはおこる！



朝の6時前はまだ眠いみたい。ムリにおこすと怒っちゃうぞ。





スライムの変身ルートはP.22をみてね

ワールドマップ大公開！

冒険の舞台へいざしゅっぱ〜つ!!



スライムが大冒険するマップには、ぜんぶで9つの地形が存在するんだ。地形の特徴をよく覚えて、たのしい冒険に旅立とう。

マップにある各地形の説明

①へいち



『へいち』は、すべての冒険のスタート地点。

②そうげん



『へいち』のとなりにある緑ゆたかな地形。

③うみ〈いりえ〉



海の浅い部分。『いりえ』はほかにもあるぞ。

④うみ



ひろ〜く大きな海。上下左右にループ可能だ。

⑤ぬま



ぬるぬるした水が、たまってできた沼地。

⑥もり



うっそうとした木々が生いしげる森林地帯だ。

⑦やま



けわしい山々がならぶ、海にかこまれた無人島

⑧さばく



大地がすべて砂でおおわれた砂漠地帯なのだ。

？どうくつ



世界のどこかに眠る謎の洞窟。場所は不明。



マップを歩くときの3大注意ポイント



スライムが地形を冒険するうえで、とくに欠かすことのできない注意点を紹介だ。



行きどまりについたら方角をかえよう！

行きどまりにつくと、効果音で知らせてくれる。そのままの状態で歩きまわっても、歩数は1歩も増えない。方角変更を急げ。





『うみ』に入れないスライムもいる

ぶち、ホイミ、バブル、スライムは『いりえ』にしか入れない。海にでるときは、『いりえ』でマリンスライムに変身させよう。





キメラのはねを使うときは慎重に！

『キメラのはね』は使ったら最後、どこにとばされるかまったくわからない。同じ地形を歩きつづけたいなら、使わないほうがいいぞ。



次のページではなじみ度を説明！

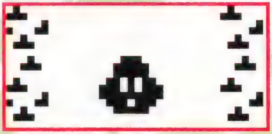
スライムの成長にかかせない

なじみ度の上げかた!!

なじみ度を上げる方法は2種類あるのだ

①地形を歩く

同じ地形を歩いていれば、なじみ度が上がるぞ。なじみ度メーターがいっぱいになると、各地形にあったスライムに変身することができるんだ。

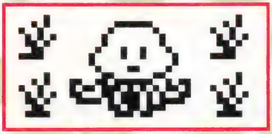


マップ上の同じ場所を歩きまわる！



②メイブツを食べる

地形ごとに変化するメイブツを食べれば、なじみ度もグ〜ンとアップ。同じ地形を歩くよりも多く、なじみ度を上げることができちゃうのだ。



地形ごとにメイブツを食べる！

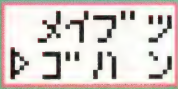


なじみ度がUP！



なじみ度がUP！

2種類の方法を組み合わせて効率よく成長させよう！



なじみ度を上げたくないときは…

メイブツの変わりにごはんを食べさせておけば、なじみ度が上がることはなくなるぞ。

おまけ

スライムの生活大研究!!

キミのパートナーの生きざまを学べ!

小さなスライムにだって人生がある。スライムの人生は、パートナーであるキミの育てかたでどんどん変化するぞ。冒険前にスライムの人生を学んで、何かおこったときにはすぐに対処してあげよう。

これがスライムの1日だ!

スライムの活動時間は約16時間。朝6時～11時におきて夜10時に寝る規則正しい生活を送っている。



はかなくも美しいスライムの一生!

スライムにも寿命があるのだ。キミの育てかたしだいで寿命が変わってくるから、大切に育ててあげよう。



楽しくカワイイスライムが総登場!



スライム大紹介

各種スライムになるためだけの最短変身ルートを大公開。このルートを参考にして、キミだけの変身冒険ルートをつくりだそう。





スライム大紹介 パート3は 54ページ～62ページ

スライム大紹介 パート2は 32ページ～43ページ

スライム大紹介 パート1は 22ページ～27ページ

各スライムの紹介ページ数

スライム大紹介 パート1



ミニスライム

ベビーから1段階成長した姿。成長したとはいっても、まだまだお世話のかかるお年ごろ。大切に育てよう。



ベビースライム

生まれたばかりの赤ちゃんスライム。とってもあまえんぼうだから、いつもかまってあげるようにしようね。

ベビースライム観察表



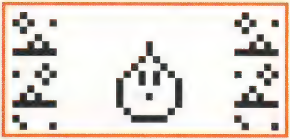
体重	5スラグラム	性格	あまえんぼう
おなか	すぐへる	ストレス	たまりがち
ケガ	多い	あな	落ちやすい

ベビースライム ココに気をつけろ！

生まれたばかりのベビーは、すごく手がかかるぞ。おなかはへりやすいし、ストレスだってすぐたまる。できるだけ、目を離さずに育てるように心がけよう。きちんと相手をしてあげないと、すぐすねちゃうから要・注・意。

1時間たてばりっぱに成長

時間がたてば、りっぱなミニスライムに変身することができちゃうのだ。



ミニスライム観察表



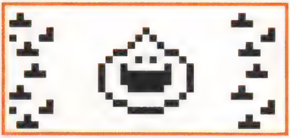
体重	100スラグラム	性格	がんばりやさん
おなか	ふつう	ストレス	ふつう
ケガ	多い	あな	ちょっと落ちやすい

ミニスライム ココに気をつけろ！

ベビーの姿から1時間たてば、変身することができるぞ。でも敵に会いやすいから、バトル中はしっかり応援してあげてね。いろいろな地形を歩けるようになっているから、恐れずにどんどん歩いてなじみ度を上げよう。

いろいろな場所を歩けるぞ

遠い場所にある『ぬま』や『もり』だって、冒険できるようになるぞ。



スライム



スライム大紹介
パート1

毎度おなじみ！DQのアイドル

素直で元気な、ご存じスライム。あいかわらずバトルは苦手だけど、あいきょうたっぷりの表情を見れば、どんなことでも許せちゃう…かもね？

スライム観察表



体重 200スラグラム	性格 すなおで元気
おなか ふつう	ストレス ふつう
ケガ 多い	あな たまに落ちる

スライムはこんなヤツだ！

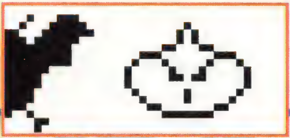
バトル中のケガも多い

バトル終了後にケガすることも多いぞ。やくそうを使って、回復してあげよう。



バトルは苦手

バトル中にしっかり応援してあげないと、すぐに負けちゃうから注意してね。



キミのミニスライムもすぐに成長！

スライムになりたければココを歩け!!

ベビーのうちから、どんどん『へいち』を歩いておこう。メイブツを食べてなじみ度を上げておけば、ミニスライムになった後すぐにスライムに変身できるぞ。

最短歩数	10000歩

成長なんい度

かんたん ←→ むずかしい

この順番に歩いて成長させよう

① へいち

10000歩で成長

歩く前にやらなければいけないこと！

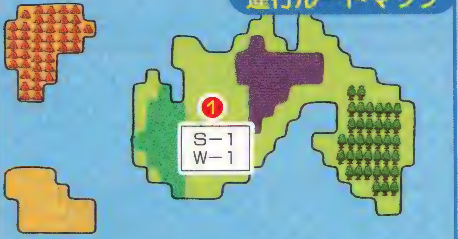
メイブツも食べれば、もっと早く変身できるぞ。



●まずはベビースライムからミニスライムを成長させよう

ベビーからミニへは、時間がたてば自動的に変身できる。この時間を利用して、『へいち』のなじみ度を上げておこう。

進行ルートマップ



座標①周辺の『へいち』を歩きまくればすぐに成長するぞ！

スライム大紹介

パート1



回復魔法でケガも少ない!?

緑ゆたかな草原を冒険したおかげで、穏やかな性格になったスライム。わがままをあまり言わないから、ストレスだってたまりにくいんだ。

ホイミスライム観察表

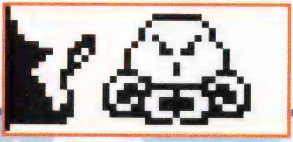


体重	150スラグラム	性格	ちょっぴりかしこい
おなか	ふつう	ストレス	たまりにくい
ケガ	少ない	あな	たまに落ちる

ホイミスライムはこんなヤツだ!

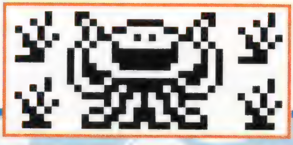
バトル中のケガが少ない

得意呪文のホイミのおかげで？　バトル中のケガもとっても少なめなんだ。



あんまりストレスがない

しばらく放っておいても、ストレスがたまらない。心の広いいいヤツなのだ。



キミのミニスライムもすぐに成長！

ホイミスライムになりたければココを歩け!!



まず『へいち』から『そうげん』に向かって歩きだそう。『そうげん』に着くまでは食事を我慢。着いた瞬間にメイブツの草を食べまくり、なじみ度を上げよう。

最短歩数	23000歩

成長なんいど

かんたん ←→ むずかしい

この順番に歩いて成長させよう

① へいち

3000歩で通過

『そうげん』に向かって出発。ムダな移動はなるべくさけよう。

② そうげん

20000歩で成長

『そうげん』についた瞬間、すぐにメイブツを食べまくろう。





へんし〜ん！

ホイミスライム誕生！

進行ルートマップ



座標の位置を正しく歩けばすぐに成長するぞ

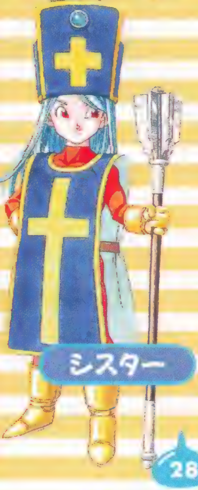
スライム大紹介パート2は32ページから

じゃ!!

あるくんです実験大全 1

魔法使いたちの挑戦





本当にベルトが一番いい場所なのか!?

（マホージ）なあ、シスターちゃん。『あるくんです』は、どこにつけるのがよいのかの?

（シスター）とうとつですねえ…。えーと。説明書にはベルトにつけるように書かれてますよ。

（マホージ）本当じゃな? スライムちゃん♡と歩くにはベルトがいいんじゃな?実験じゃ!

実験その1　ベルトにつけました

（シスター）やっぱり説明書のとおりにするのがいいと思います。まずはベルトにつけてみました。



↑ようするに腰のあたりにつける実験。誰もが最初につけるのはベルトのはず。

実験その2　手に持ったのじゃ

（マホージ）わしが思うに、歩くときに一番動くのは手じゃ。だから手をつないで歩いてみたのじゃ。



↑手の中に握ったまま歩く実験。片手が使えなくなるから転ぶと危ない。

つける場所を変えてみるの

魔法使いたちがスライムといっぱい歩く実験をしたぞ

実験その3

足の方がよいのでは？

動く場所でいったら足のほうが動くんじゃないでしょうか。

足の付け根につけました。



⬆ベルトより下につけてみる実験。足の付け根から膝の間ならどこも結果は同じだった。



⬇ズボンなどをはいている場合には、前のポケットにつけるのがいいぞ。

結果発表 つける場所・BEST3

順位	つける場所	10分間歩いて
1	足(ポケット)	882歩
2	手に持って	655歩
3	ベルト	613歩

ベルトより下がいいのじゃ!!

ムム。手をつないで歩くのも捨てがたいのじゃが、足につけるのが一番いいようじゃな。このあとの実験は、全部ポケットの辺りにつけて行うぞ。

『あるくんです』のつける場所を変えるのは

ぬけめがない

キミにオススメじゃ!!



盗賊といえば歩きのエキスパートだぜ

（前のページを見て）なるほど。場所はポケットがいいんだな。ためになるぜ。

それじゃあ、私たち盗賊は何の実験をしたらいいと思う？　トーゾくん。

そりゃあ俺たちがやるなら歩き方だろ。抜き足差し足忍び足。なんでもこいだぜ。

実験その1　スキップしてみたわ

動きが激しければスライムもいっぱい歩くんじゃないかしら。私はスキップを試すわ。



⬆軽やかにスキップをする実験。長時間のスキップは意外と大変なのだ。

実験その2　軽く走ってみたぜ

スキップなんて甘っちょろいぜ。走るってのが一番激しい運動だろう。だから走るぜ。

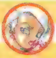


⬆ジョギングする実験。全速力ではなく、ちょっと駆け足という感じだ。

いろんな歩き方をしてみる

盗賊たちがスライムたちといっぱい歩く実験をしたぞ！

実験その3　足を高く上げて行進よ



普通に歩いても足はよく動くのよね。その足をより大きく動かす、行進はどうかしら。



⬆手と足を大きく、高く振り上げて行進する実験。これを毎日やれば運動会で役立つ!?



⬇1歩1歩、大地を踏みしめる感じで歩こう。スライムといっしょに。

結果発表　歩き方・BEST3

順位	歩き方	結果
1	スキップ	10分間跳ねて 1348歩
2	行進	10分間歩いて 1002歩
3	ジョギング	10分間走って 619歩

スキップが一番だけどな



抜き足差し足忍び足じゃ、スライムは歩いてくれないぜ。やっぱり動きが大きい方が、スライムも歩くみたいだな。でもスキップはすごく疲れるぜ。

歩き方を変えるのは

がんばりや

のキミにオススメだぜ！

●実験大全3・戦士たちの挑戦は……………………44ページ

バブルスライム



毒のバブルで敵もたいさ〜ん

毒の力を身につけた緑色のスライム。毒のおかげで敵が逃げちゃうことも多いんだ。すねやすいから、お世話にちょっと注意が必要かもね。

バブルスライム観察表



体重	220スラグラム	性格	すねやすい
おなか	ふつう	ストレス	ふつう
ケガ	多い	あな	たまに落ちる

・・バブルスライムはこんなヤツだ！・・



ケガしやすい

バトル中に放っておくと、ケガをしやすい。しっかり応援してやってね。





敵が逃げる確率が高い

バトル中に応援すると、敵が高確率で逃げる。ムダな戦いをしなくてすむぞ。



キミのミニスライムもすぐに成長！ バブルスライムになりたければココを歩け!!

『へいち』から右へ移動すれば、すぐに『ぬま』へ行ける。『ぬま』に入ったらすぐに、『ぬま』の中央まで歩こう。あとはメイブツを食べて歩数をかせぐだけ。

最短歩数	21000歩

成長なんい度

かんたん ←→ むずかしい

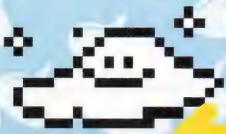
この順番に歩いて成長させよう

① へいち 1000歩で通過

『へいち』での食事をなるべくひかえて、『ぬま』へGO！

② ぬま 20000歩で成長

なるべく中央で歩数をかせごう。メイブツを食べるのも忘れずに。







へんし〜ん！

バブルスライム誕生！

進行ルートマップ



座標の位置を正しく歩けばすぐに成長するぞ

ぶちスライム



体のぶちで敵を追い払う！

戦いの時には、自慢の（？）ぶちで相手を驚かす。でも見た目が怖いわりには、ケガが多くて、精神的にも傷つきやすいスライムなのだ。



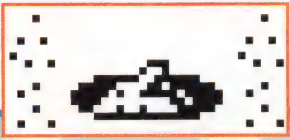
体重 300スラグラム	性格 きずつきやすい
おなか ふつう	ストレス ふつう
ケガ 多い	あな 落ちやすい

ぶちスライム観察表

・・・ぶちスライムはこんなヤツだ！・・・

穴にはまりやすい…

落とし穴によく落ちるし、ケガをすることも多いから、まめなお世話が必要。



敵を驚かせる

ぶちに驚いて敵が逃げてくれることが多い。本当はそんなに強くないのにね。





キミのミニスライムもすぐに成長！

ぶちスライムになりたければココを歩け!!

まずはひたすら東を目指して進もう。『うみ』には出れないので、そのまま海岸沿いにさらに東へ行く。『もり』に入ったら、南下しつつなじみ度を上げるのだ。

最短歩数	36000歩

成長なんしい度

かんたん ←→ むずかしい

この順番に歩いて成長させよう

①へいち 3000歩で通過

すぐに東に向かえ。ベビーのうちに歩くとお得。

②ぬま 1500歩で通過

たった1マス通るだけ。さっさと通過しよう。

③へいち 12500歩で通過

1マスずつ向きをかえるところがちょっと大変。

④もり 19000歩で成長

メイブツをいっぱい食べて、なじみ度を上げろ。



へんし～ん！

ぶちスライム誕生！

進行ルートマップ



座標の位置を正しく歩けばすぐに成長するぞ

マリンスライム



海の移動がとにかく速い

貝がらをかぶっていることからもわかるように、かなり『うみ』になじんでいる。能力に特徴はないけど、『うみ』の移動が速いのが魅力だぞ！

マリンスライム観察表



体重	250スラグラム	性格	何も考えてなさげ
おなか	ふつう	ストレス	ふつう
ケガ	ふつう	あな	落ちにくい

・・マリンスライムはこんなヤツだ！・・

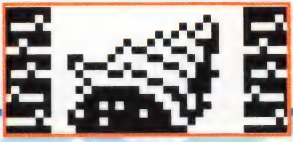
地上を歩くのが遅い

大きな貝を背負ってるから、『うみ』から上がるとゆっくりしか進めない。



海をスイスイ進む

すぐに成長できるスライムの中では、『うみ』のスピードが一番速いのだ。



キミのミニスライムもすぐに成長！

マリンスライムになりたければココを歩け!!



マリンスライムになるためには、『いりえ』に行かなければならない。スタート地点から一番近いのは、北西にある『いりえ』だ。『うみ』のなじみ度を上げよう。

最短歩数	33000歩

成長なんしい度

かんたん ←→ むずかしい

この順番に歩いて成長させよう

①へいち 6000歩で通過

2マス北に行ったところで西に向かうのが、無駄がない行き方。

②うみ 27000歩で成長

『いりえ』はかなりせまいのでこまめな方向転換が必要なのだ。







へんし〜ん！

マリンスライム誕生！

進行ルートマップ



座標の位置を正しく歩けばすぐに成長するぞ

たまごスライム



たまごのカラで身(み)を守(まも)る

砂漠(さばく)にいたスライムが、暑(あつ)さから身(み)を守(まも)るためにたまごのカラをかぶって変身(へんしん)した。ずっと暑(あつ)いところにいたから、いつもイライラしてるぞ。

たまごスライム観察表(かんさつひょう)



体重	180スラグラム	性格	イライラしてる
おなか	へりにくい	ストレス	たまりがち
ケガ	弱い	あな	落ちにくい

たまごスライムはこんなヤツだ!



すぐストレスがたまる

短気(たんき)な性格(せいかく)だから、すぐストレスがたまっちゃう。スカッとさせてあげよう。





あんまり物(もの)を食(く)べない

食(た)べ物(もの)が少(すく)ない砂漠(さばく)で暮(く)らしてたから、食(た)べなくても大丈夫(だいじょうぶ)な体(からだ)になったぞ。



キミのミニスライムもすぐに成長！



たまごスライムになりたければココを歩け!!

『さばく』に行くためには『うみ』を渡らなければならない。だからまずは『いりえ』でマリンスライムに成長させよう。成長したら島に向かって一直線だ。

最短歩数	72000歩

成長なんしい度

かんたん ←→ むずかしい

●●●○

この順番に歩いて成長させよう

① へいち 6000歩で通過

マリンスライムまでの手順は前のページと一緒。

② うみ 27000歩で成長

ここでマリンスライムになって『うみ』へ。

③ うみ 18000歩で通過

マップの上下のつながりを利用して近道を行く。

④ さばく 21000歩で成長

『さばく』は苦手だけど、なじむまで歩こう。



へんし〜ん！

たまごスライム誕生！

進行ルートマップ



座標の位置を正しく歩けばすぐに成長するぞ

メタルスライム



おくびょうだけど強い！

鉱物を食べていたおかげで、金属質の体に成長。ピカピカのメタルスライムになったぞ！ おくびょうですぐ逃げちゃうのは相変わらずなのだ。

メタルスライム観察表



体重	600スラグラム	性格	少しおくびょう
おなか	ふつう	ストレス	たまりにくい
ケガ	少ない	あな	たまに落ちる

・・メタルスライムはこんなヤツだ！・・

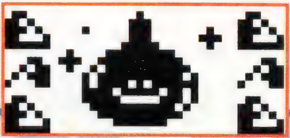
逃げることが多い

戦いが嫌いらしく、途中で逃げることが多い。だからあんまり勝てないのだ。



がんじょうな体

戦闘にとても強く、もし負けたとしても、ケガをすることはほとんどないぞ。



メタルスライムになりたければココを歩け!!

キミのミニスライムもすぐに成長!

北西の島が目標だ。最初に『うみ』を歩くためにマリンスライムになろう。『うみ』に出てもすぐに西に向かわないで、2マス北に行ってから曲がるのが近道だ。

最短歩数	75000歩

成長なんしい度
かんたん ←→ むずかしい

この順番に歩いて成長させよう

①へいち 6000歩で通過
ベビースライムのうちに『へいち』を通過する。

②うみ 27000歩で成長
マリンスライムになるまで『いりえ』を歩く。

③うみ 12000歩で通過
もう1マス北に行ってから曲がるのもOKだ。

④やま 30000歩で成長
島から出ないように歩き、なじみ度を上げよう。



へんし〜ん!
メタルスライム誕生!

進行ルートマップ



座標の位置を正しく歩けばすぐに成長するぞ

はぐれメタル



洞窟に住む貴重なスライム

すごく強いのに、戦わずに逃げちゃうスライム。強さも逃げる回数も、メタルスライム以上だぞ。ほかには欠点がない頼もしいヤツなのになあ。

はぐれメタル観察表



体重	700スラグラム	性格	すごくおくびょう
おなか	へりにくい	ストレス	たまりにくい
ケガ	少ない	あな	たまに落ちる

・・・はぐれメタルはこんなヤツだ!・・・



あっという間に逃げる

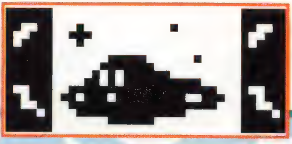
せっかく強くてもすぐに逃げてしまう。でもケガが少ないから、その点は安心。





あまりストレスを感じない

おくびょうだけどストレスはたまりにくい。基本的には脳天気なようだ。





キミのミニスライムもすぐに成長！

はぐれメタルになりたければココを歩け!!

世界のどこかにあるという『どうくつ』。はぐれメタルになるには、まず『どうくつ』を探さないといけない。世界中を回るために、マリンスライムになろう。

最短歩数	78000歩

成長なんしい度

かんたん ←→ むずかしい

この順番に歩いて成長させよう

①へいち 6000歩で通過

一番近くの『いりえ』を目指して歩くのだ。

②うみ 27000歩で成長

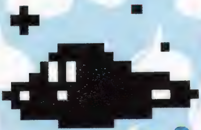
マリンスライムになるまで、なじみ度を上げる。

③うみ 15000歩で通過

『どうくつ』の入口がどこかにあるはずなのだ。

④どうくつ 30000歩で成長

『どうくつ』にもメイブツがあるぞ。食べよう。



へんし〜ん！

はぐれメタル誕生！



座標の位置を正しく歩けばすぐに成長するぞ

スライム大紹介パート3は54ページから

あるくんです実験大全 3

戦士たちの挑戦



歩くだけじゃない 体が動けばいいのさ

（フトー）オレは歩くなんてまどろっこしいことはしない。いつものトレーニングをやるよ。

（センシーナ）そうだな。体を一生懸命動かしていれば、スライムも歩くかもしれないよな。

（フトー）うまくいけばトレーニングと『あるくんです』が同時にできるぞ。実験するか。

実験その1 縄跳びからやるか

（フトー）縄跳びは小刻みにジャンプする運動だから、スライムも歩いてくれるだろう。楽しみだ。



縄跳びを続ける実験。特別な跳び方はせず、ずっと普通に跳んだ。

実験その2 剣代わりにバット振り

（センシーナ）チェスト～！ この鋭いスイングを見ろ。グッと腰を入れて、スパッと振り切るんだっ。



バットの素振りをする実験。ゴルフやテニスのスイングでもいいかも。

体を鍛えながら育ててやる!!

戦士たちがスライムといっぱい歩く実験をしたぞ!

実験その3

ヒンズースクワット

足腰の運動だから、スライムも歩いてくれるはずだ。でもあんまり無理はするなよ。



⬆しゃがんだり立ったりを繰り返す実験。まずは両足を肩幅と同じ幅に広げて立とう。



⬇そうしたらしゃがむと立つを繰り返す。それに合わせて腕を振ればOK。

結果発表 鍛えるプレイ・BEST3

順位	プレイ	結果
1	縄跳び	10分間跳んで 1200歩
2	ヒンズースクワット	10分間やって 700歩
3	バットの素振り	10分間振って 149歩

縄跳びがいいようだな

縄跳びがとび抜けていい成績だな。毎日100回でもやったら、体力がついてスライムも強くなって一石二鳥だろう。いろんな跳び方も試してくれよな。

体を鍛えながら育てるのは

タフガイ

のキミにオススメだ〜っ!!



遊んでてもいいじゃないの

アタシ、歩くのあんまり好きじゃないのよね。でも体を鍛えるなんてもっとイヤ。

ピエロでーす。あなた、いつも遊んでばっかりなんだから、遊んで育てれば〜？

なによ。あんただってそうでしょ。でもそれっていい考えね。じゃ公園にゴー！

実験その1 ボールをリフティング

ピエロでーす。ボールを扱うようになってもう10年。今ではボールは友人でーす。



↑ボールを地面に落とさないように蹴り上げる実験。頭や肩も使おう。

実験その2 鉄棒がいいんじゃない

鉄棒ってけっこう面白いのよね。前回り、逆上がり…あら、やりすぎちゃった。クラッ。



↑鉄棒で回る実験。連続でやりすぎると危ないので、休憩をとりながら。

遊びながら育てられないか

遊び人たちがスライムといっぱい歩く実験をしたぞ！

実験その3

ブランコでブラブラ～

ピエロでーす。空中ブランコ～とはいかないけど、ブランコに揺られて何歩いくかな。



⬆ブランコに乗って揺られる実験。座っているよりも立った方が歩数が多かったぞ。



⬇膝を使ってこげばかなり高くまで上がる。止めるときは片足を地面に。

結果発表 歩き方・BEST3

順位	歩き方	結果
1	リフティング	10分間やって 864歩
2	ブランコ	10分間乗って 510歩
3	鉄棒	10分間やって 305歩

みんなでリフティングね

なんか曲芸みたいなのが多かったわね。楽をしすぎると歩数が増えないからなのよ…。1位のリフティングは、大勢で競いながらやると面白いわ。

遊びながら育てるのは

まけずぎらい

なキミにオススメだよ！

商人たちの挑戦



商人はいつも急いでいるんだぞい

ターバ：おーい、ショーニャ。何をゆっくりあるいとるんだ。バザーに間に合わないぞい。

ショーニャ：だって、歩かないとスライムくんも歩いてくれないんでしょ？　だから歩くのよ。

ターバ：うーん。そうだぞい！　乗り物でも歩数が増えるか、実験してみるといいぞい！

実験その1 電車に乗りましょ！

ショーニャ：通学に、電車やバスを使っている子もいるはずよ。じゃあ電車だとどうなのかなあ？



↑立って電車に乗る実験。立って乗った方がちょっとだけ歩数が多い。

実験その2 バスの方がいいぞい

ターバ：ならわしはバスを調べてみるぞい。あ〜運転手さん。降りるぞい。ここで降りるぞい！



↑座ってバスに乗る実験。バスは一番後ろの席に座るのがいいようだ。

乗り物に乗って育てたぞ

商人たちがスライムといっぱい歩く実験をしたぞ！

実験その3

みんな自転車乗るよね

最後は自転車で試してみるよ。これならターバが降りそこねちゃうこともないしね！

⬇足や手につけたり、自転車につけたりもしたぞ。でもベルトの下が一番だ。





⬆自転車に乗る実験。『あるくんです』は、今までどおりベルトの下につけているのだ。

結果発表 乗り物の乗り方・BEST3

順位	乗り物	結果
1	自転車	10分間乗って 765歩
2	バス	10分間乗って 12歩
3	電車	10分間乗って 7歩

自転車以外はダメだぞい

自転車は普通に歩くのに近い成績で、なかなか優秀だぞい。それに比べてほかの2つの乗り物は全然ダメだぞい…。何かいい方法はないのかぞい？

乗り物に乗って育てるのは

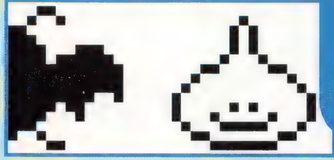
でんこうせっか

のキミにオススメだぞい！

●実験大全6／勇者たちの挑戦は…64ページ

冒険の役に立つ!? 入手アイテム大集合

アイテム入手の条件



バトルに勝利すればもらえる!

ぜんぶで5種類あるアイテムは、さまざまな特殊効果を持っている。アイテムを入手できる確率もちがうから、どのアイテムがもらえるかは運しだい。アイテムの効果を考えて使うことをオススメするぞ。

リラックスリ

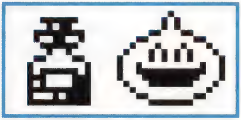


入手確率にゅうしゅかくりつ

●けっこう高い●

●効果こうか

たまったストレスを、イッキに解消できるぞ。リラックスしすぎてその場で眠っちゃうから、おこしてあげよう。



10分間ぐらい寝てしまうぞ。

なじみ草

なじみそう



入手確率にゅうしゅかくりつ

●けっこう高い●

●効果こうか

その名のとおり、なじみ度を上げる草。たとえお腹がいっぱいになっていても、なじみ度がアップするから超便利。



手に入れたら必ず使おう。

ぎんのふえ

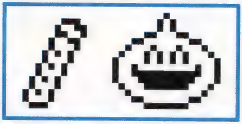


入手確率にゅうしゅかくりつ

●ちょっと低い●

●効果こうか

敵を呼び寄せるふえ。使うと敵があらわれて、バトルがはじまっちゃうのだ。使うときには、じゅうぶん注意しよう。



バトルしたい人はどうぞ。

キメラのはね

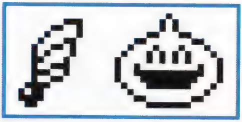


入手確率にゅうしゅかくりつ

●低い●

●効果こうか

使ったら最後『どうくつ』以外の場所へとばされてしまう。うかつに使うと、とんでもない場所にとばされるかもね。



思いきって使ってみる?

ふしぎの実

ふしぎのみ

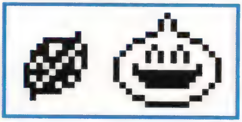


入手確率にゅうしゅかくりつ

●すっごく低い●

●効果こうか

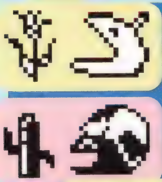
????がドカッと??えちゃう、超ラッキーなアイテム。どんな効果があるのかは、使ってみてのお楽しみ。



どんな幸運がおこるのかな。

とってもおいしい
海のさち、山のさち、
洞窟のさち！

各地メイブツ案内

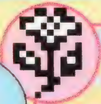




メイブツは、なじみ度をアップさせるために必要な食べ物。そこで、各地形で味わえるメイブツを、すべてご案内しちゃうぞ。各地の特産物を、心ゆくまで味わってちょ〜だい！







へいちのさち●花 はな

スライムになりたい
キミにオススメ！

『へいち』に咲き誇る花は、スライムの性格そのもの。元気＆素直な味で心を満たしてくれるのだ。





そうげんのさち●草 くさ

ホイミスライムになりたい
キミにオススメ！

『そうげん』の草を食べれば、ホイミスライムのように心おだやかな性格になれること間違いなし。





ぬまのさち●貝 かい

バブルスライムになりたい
キミにオススメ！

貝さえ食べときゃ、心も体もミドリにそまってバブルスライムに大変身。『ぬま』の貝は毒の味？





もりのさち●キノコ

ぶちスライムになりたい
キミにオススメ！

『もり』にひっそり生えた怪しいキノコ。その味に取りつかれたら、ぶちスライムへとまっしぐら。

うみのさち●魚さかな





マリンスライムになりたい
キミにオススメ！

イキのいい魚は『うみ』の特産物。食べれば食べるほど、海のスライムに近づくと言われているぞ。





さばくのさち●サボテン

たまごスライムになりたい
キミにオススメ！

サボテンは、『さばく』での貴重な水分補給物資。たまごスライムを育てるにはかかせない品なのだ。

やまのさち●岩いわ





メタルスライムになりたい
キミにオススメ！

体のかた～いメタルスライム。『やま』にある岩をガンガン食べまくれば、大変身できちゃうぞ。





どうくつのさち●宝石ほうせき

はぐれメタルになりたい
キミにオススメ！

『どうくつ』にひっそりと暮らすはぐれメタルは、宝石が好き。宝石を食べて暮らしているんだ。

スライム大紹介 パート3



モンスターも道をあける迫力

キングスライムは、何匹かのスライムが合体して成長したもの。いつでも堂々としているから、モンスターたちも恐れて近よってこないのだ。

キングスライム観察表

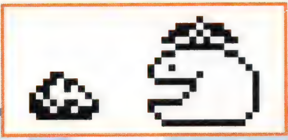


体重	5575スラグラム	性格	ふとっぱら
おなか	すぐへる	ストレス	たまりにくい
ケガ	少ない	あな	たまに落ちる

●●キングスライムはこんなヤツだ！●●

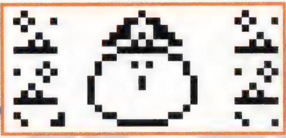
よく食べる

合体して生命力が上がったかわりに、ごはんをいっぱい食べるようになった。



敵がよってこない

モンスターがその巨体を怖がってよってこないから、戦闘が起こりにくい。



キミのミニスライムもすぐに成長！

キングスライムになりたければココを歩け!!



キングスライムになるには、4つの地形になじまなければならないぞ。下のルート通りに行けば『へいち』と『そうげん』と『ぬま』と『もり』を回れるのだ。

最短歩数	90000歩

成長なんい度

かんたん ←→ むずかしい

この順番に歩いて成長させよう

①そうげん　21000歩で成長

スタート地点からまっすぐ西の『そうげん』へ。

②へいち　16000歩で成長

引き返してきて、スライムに成長させるのだ。

③ぬま　26000歩で成長

バブルスライムになるまで『ぬま』を往復する。

④もり　27000歩で成長

ここでぶちスライムになるのが最後の目標だぞ。

⑤―　1時間待つ

4つの地形のなじみ度を上げたら待つだけ。



へんし～ん！

進行ルートマップ



座標の位置を正しく歩けばすぐに成長するぞ

シースライム



波乗りが得意な海の王者!!

貝をかぶってるのはマリンスライムに似ているけど、ずっとパワーアップしてるぞ。波に乗って進むから『うみ』でのスピードはナンバー1だ。

シースライム観察表



体重 230スラグラム	性格 すこしわがまま
おなか ふつう	ストレス ふつう
ケガ 多い	あな 落ちにくい

・・・シースライムはこんなヤツだ!・・・

敵に出会いやすい

あまり強そうに見えないから、敵が油断をするらしい。よく戦闘になる。



海なら誰にも負けない

『うみ』での速さはマリンスライム以上だし、『うみ』の敵には負けないぞ。



キミのミニスライムもすぐに成長!

シースライムになりたければココを歩け!!



キングスライムと同じく4回(ミニスライムを入れて5回)の成長が必要だ。成長の順番は自由だけど、下のルートで行くと、一番効率よく成長できるぞ。

最短歩数	92000歩

成長なんい度

かんたん ←→ むずかしい

この順番に歩いて成長させせよう

①そうげん 21000歩で成長

ミニスライムにしてからホイミスライムにする。

②へいち 16000歩で成長

『ぬま』に向かいながらスライムに成長させる。

③ぬま 26000歩で成長

東に進みながらなじみ度を上げて成長させよう。

④うみ 29000歩で成長

進路を北に変えて『いりえ』に。最後の成長だ。

⑤ー 1時間待つ

マリンスライムになったら、あとは待てばOK



座標の位置を正しく歩けばすぐに成長するぞ





大きくて重いメタルの王様

キングスライムのリーダー的存在のスライム。大きくてタフな体を持っているから、バトルでも連戦連勝。でも、そのぶん食べる量も多いのだ。

メタルキング観察表



体重 9999スラグラム	性格 くいしんぼう
おなか すぐへる	ストレス たまりにくい
ケガ すごく少ない	あな たまに落ちる

・・・メタルキングはこんなヤツだ！・・・



おなかがへりやすい

超ビッグボディを維持するためには、食事を多くとらなければならないのだ。





敵に会いにくい

ド迫力ボディで、どんな敵も寄せつけない。だからバトル回数も少ないぞ。



はぐれキング



とってもスーパーなはぐれメタル王

強くて、すばやくて、そしてかしこい。とってもスーパーなスライム。でも、すばやさが高すぎるからバトルがはじまっても、すぐ逃げちゃうことが多いんだ。

はぐれキング観察表



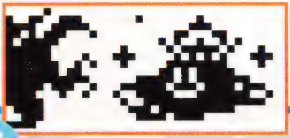
体重	999スラグラム	性格	すばしっこくて、かしこい
おなか	ふつう	ストレス	たまりにくい
ケガ	すごく少ない	あな	たまに落ちる

・・・はぐれキングはこんなヤツだ！・・・



バトル中にすぐ逃げる

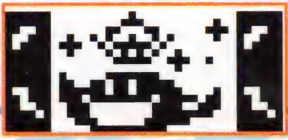
応援すると、戦わずに逃げちゃうことが多い。勝利するのがむずかしいんだ。





ほとんどケガしない

バトル中に放っておいても、ほとんどケガしない。攻撃をかわしまくるぞ。



スライム大紹介
パート3

エンゼルスライム



白い羽がはえた天使のスライム

空を飛ぶことができる不思議なスライム。ストレスもたまりにくく、おなかもへりにくい良い子なのだ。浮いているので、穴にも落ちないぞ。



エンゼルスライム百面相 ひゃくめんそう



デビルスライム



暗い場所が大好きな悪魔のスライム

暗闇を歩くのが大好きな、悪魔のようなスライム。見かけは悪魔のようだけど、本当はタダのあまえんぼうさん。目が弱っているため、バトルは苦手なんだ。

デビルスライム百面相 ひゃくめんそう


たべる


おこる


かなしむ


よろこぶ


あなにおちる


おきる


ねる



陽気にうらむ？おばけスライム

明るくて陽気で、楽しい性格のゴースト。でもワガママで、あまえんぼうだからお世話は大変かもしれないぞ。バトルは激弱だから注意してね。

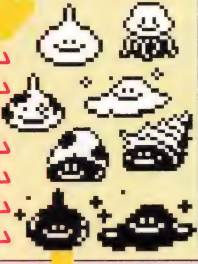
ゴースト百面相（ひゃくめんそう）



かわいくたのしく 七・変・化

スライム大変身のヒミツ

種類によって、変身条件が変わるスライムたち。その変身条件を表にまとめてみたぞ。変身の参考にしてね。

スライムの種類 しゅるい	変身条件 へんしんじょうけん
◎ベビースライム 	**生まれたばかり** ベビースライムは、ゲームがスタートした瞬間に誕生するぞ。
◎ミニスライム 	**時間で変身** ベビースライムのまま、１時間がたつとミニスライムに変身。
◎スライム ◎ホイミスライム ◎バブルスライム ◎ぶちスライム ◎マリンスライム ◎たまごスライム ◎メタルスライム ◎はぐれスライム 	**冒険した地形ごとに変身** マップ上の各地形で、なじみ度を上げれば、いろいろなスライムに変身可能だ。『へいち』や『そうげん』など、地形ごとに変身できるスライムは決まっている。お目当てのスライムに変身するためには、その地形でなじみ度を上げる必要があるぞ。
◎キングスライム ◎シースライム 	**冒険した地形の順番によって変身** 冒険した地形の順番、つまり変身したスライムの順番で、スライムの姿が変わる場合もある。
変身条件は キミ自身で さがしだせ！ ◎メタルキング ◎はぐれキング ◎エンゼルスライム ◎デビルスライム ◎ゴースト	**そのほかの条件で変身** 紹介してきた以外の変身条件がある場合も…。スライムが死んだ後、２代目に分裂してから変身するヤツもいるかもしれない。

勇者たちの挑戦

誰でもできるように道具で実験しよう



みんないろいろな実験をやってるね。ねえヒーロ、私たちは何の実験をしようか？

んー。誰でも平等に歩数を増やせるように、道具を使ってみるのはどうかなあ？

じゃあ、ちょっとの工夫でスライムがこんなに歩いたっていう実験をやりましょ。

実験その1 マッサージ機を使って

ちょっとずるいけど、ブルブルふるえるマッサージ機でスライムくんを歩かせてみよう。



⬆マッサージ機でふるわせる実験。本体に優しくないので、やりすぎは禁物。

実験その2 輪ゴムでヨーヨー

『あるくんです』を手で振るのは、みんな考えると思うけど、それにもう一工夫したの。



⬆フックに輪ゴムをかけてヨーヨーにする実験。輪ゴムの長さが重要だぞ。

道具を使って工夫しよう!!

勇者たちがスライムといっぱい歩く実験をしたぞ！

実験その3 自作プロテクターだぞ

『あるくんです』を投げても歩数はふえる。さらに、落としても壊れないようにしたよ。



⬆ケースに入れた『あるくんです』をキャッチボールする実験。音が聞こえないのが×。

⬇おもちゃが入ってたカプセルに詰め物をしてから、本体を入れたのだ。



結果発表 道具で工夫・BEST3

順位	道具	10分間やって
1	輪ゴムでヨーヨー	1435歩
2	マッサージ機	937歩
3	自作ケースに入れる	538歩

ヨーヨーがすごい！

ヨーヨーがダントツの1位だったよ。これなら電車やバスの中でもできて便利だよね。3位の自作ケースは、バドミントンやお手玉もできちゃうぞ。

道具を使って工夫するのは

ねっけつかん

のキミにオススメだ!!

実験大全

スペシャル

一日のすごしかたでかなり歩数はかわるぞ!!

生活の中のちょっとした時間の使い方でも歩数はかせぐことができるんだ。一日通してふたりの生活をくらべてみればかせげる歩数の差にびっくりするぞ!



まじめな勇者くんの一日

AM6:00
はやおきしたらたいそうだ

AM7:00
朝ごはんはきちんとたべるぞ

AM8:00
ごはんのあとははみがきだ!!

ご飯と、歯磨きの時は腕につけよう。歯はみがけばみがくほど歩数もかせげるぞ。

PM12:00
お使いをたのまれた

歩いていけば、歩数もかせげて健康にもいいぞ。



朝

たいそう365歩ゲット
朝ごはん186歩ゲット
はみがき317歩ゲット





僕のスライム



よくいる少年の一日

AM6:00
ねむかったのでまたねちゃった

休日はよくやるよね! でも寝たまま腰につけても全く意味がないぞ。だいたい壊れるだろ!

ねちゃった
0歩ゲット

PM12:00
一日じゅうテレビをみちゃった







オレのスライム

ピーエム
PM2:00

家をきれいにぞうきんがけだ

ピーエム
PM4:00

からだもちゃんときたえるぞ

勇者でなくても体は鍛えよう。剣をバットに置き換えれば歩数も格段にアップだ。



ピーエム
PM7:00

お母さんのかたをたたいた

ピーエム
PM8:00

ごはんもつくった

腕に付けてご飯をつくれば、たっぷりゲットできるぞ。おすすめはみじん切りだ！



そのご…勇者はちゃんとそだったスライムと冒険にでかけるのだ!!



合計7895歩ゲット

昼

おつかい2922歩ゲット
ぞうきん1580歩ゲット
きたえる968歩ゲット



夜

かたたたき450歩ゲット
ごはんをつくる1107歩ゲット

ピーエム
PM6:00

テレビ見るくらいなら、肩にかついで走れ！歩数はかせげるし、体力はつくしで一石二鳥だ。

テレビ
132歩ゲット



かたこっていたのでたたいてもらった

叩いてもらって歩数をかせごうなんてとってもずるいな…って思ってたら、自分の腰に付けてるんじゃ歩数はかせげないぞ！

かたたたき
3歩ゲット



合計135歩
ゲット



賢者が選ぶ実験大賞!!



もっともすぐれた実験に実験大賞を送ります

すべての実験が終了しました。これらの中から実験大賞を決めたいと思います。それでは大賞の前に各部門賞を発表します。エントリー作品は以下のものです。

エントリー（各実験BEST 1）

実験2	歩く	スキップ
実験3	鍛える	縄跳び
実験4	遊ぶ	リフティング
実験5	乗り物	自転車
実験6	道具	ヨーヨー

楽チン部門BEST3

疲れないから長くできる方法を選ぶ部門

1. 道具 ヨーヨー
   使うのは手首だけで楽チン
2. 乗り物 自転車
3. 遊ぶ リフティング

お手軽部門BEST3

準備もいらない。すぐできる方法を選ぶ部門

1. 歩く スキップ
   スキップすればいいだけで手軽
2. 鍛える 自転車
3. 道具 ヨーヨー

飽きない部門BEST3

いつまでも飽きずにやれる方法を選ぶ部門

1	遊ぶ	リフティング
	友達と集まって遊べば飽きない	
2	乗り物	自転車
3	鍛える	縄跳び

効率部門BEST3

10分間やって、一番歩数が多かった方法を選ぶ部門

1	道具	ヨーヨー
	10分間で1435歩は立派な成績	
2	歩く	スキップ
3	鍛える	縄跳び

あるくんです実験大賞!!

大賞の決め方

各部門の1位を3点、2位を2点、3位を1点として、全部門の点数の合計が高い方法が大賞。

ドゥロロロ～ ジャン!!
(ドラムロール)

大賞 道具 **ヨーヨー**
単純作業で飽きやすいのが玉にキズ　7ポイント

次点 歩く **スキップ**
疲れやすいので長時間できない　5ポイント

次点 乗り物 **自転車**
もっと歩数がかせげれば大賞だった　5ポイント

実験大賞の栄冠はヨーヨーに輝きました！ 効率部門と楽チン部門でトップの評価を得たのが受賞の決め手となりましたね。一方、次点となったのは2作品。特にその手軽さが受けたスキップと、3つの部門で2位をとった自転車でした。

どんなスライムになるのかは、やってからのおたのしみ

極秘変身ルート大公開！

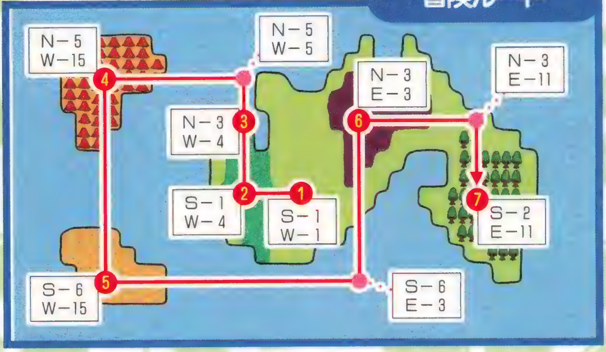
このコーナーでは、極秘に入手したスライム変身ルートを教えちゃうぞ。むずかしいルートばかりだけど、すごいスライムに変身できるからぜひ挑戦してね。

すべてのスライムに変身した者だけがなれる、偉大なスライムが存在する。この変身ルートのとおりに冒険すれば、そんな偉大なスライムになるのも夢じゃない。目指せ全地形制覇。

変身ルート１

全地形制覇で変身!!

冒険ルート



変身する順番



変身ルート2

2代目になった後に変身

2代目になった後にしか変身できないスライムもいるぞ。愛情をこめて育てていれば、キミのスライムも2代目になってくれるはずだ。2代目になれたら、下で紹介しているふたつの変身ルートを冒険してみよう。

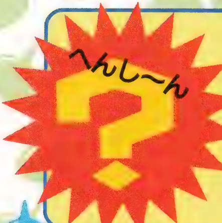
まずはスライムを2代目にしよう

となりに十字架がでたときにボタンを押すと、スライムが死なずに2代目が誕生することがあるんだ。2代目になると、年齢の横に数字が表示されるぞ。

2代目になったあと…



はぐれメタルに変身



はぐれメタルになってから1時間経過すると、さらに隠されたスライムに変身することができるぞ。

メタルスライムに変身



メタルスライムに変身してから1時間たてば、謎のスライムに大変身。どんな姿になるのかな?

仰天！究極！大スクープ

まだ隠されているスライムが存在していた!?

謎の生物発見!!

なぞのせいぶつはっけん



発見された謎の生物。コイツはスライムなのか!? ひょっとしたら、最終進化形なのかもしれないぞ！

こ、こいつはダレなんだ!?

？？？？を見たスライムの証言

- つよそうだった［スライム談］
- カッコイイ！［マリンスライム談］
- 空飛べるかも？［エンゼルスライム談］
- オレ、ハラへった［キングスライム談］

真実はキミの目で確かめろ!!

愛と友情のスライム冒険日記



キミとスライムの大冒険を伝説に残そう！

スライムたちとの楽しい冒険を書き残そう

愛と友情の スライム冒険日記

ぼうけんにっき

キミとスライムのアツイ冒険を日記に書こう。冒険の思い出を永遠に残せるぞ。

冒険日記の正しい書きかた

めざすスライムのイラストをはろう

79ページにあるイラストをはっておけば、変身したいスライムが一目でわかるから超便利。

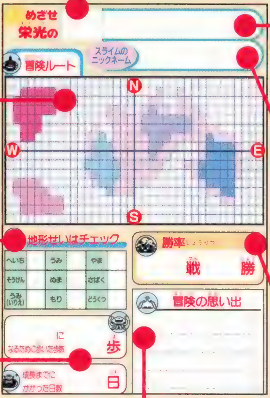
フェイスギャラリーは79ページにあるぞ！

冒険したルートをぬりつぶそう

通ったルートのマス目を、エンピツでぬりつぶしていこう。座標も書いておくのがベスト。

めざすスライムの名前

まずは、どんなスライムになりたいのかをハッキリ書こう。無計画はダメだぞ！



「せいは」した地形をチェック

めざすスライムになるために、完全せいはした地形にドンドン○をつけていこう。

キミだけのニックネームをつけよう

『スラきち』『トンヌラ』など、スライムにニックネームをつければ愛情UP。

合計歩数と日数をきろくしておこう

合計歩数と日数をきろくしておけば、冒険をスムーズに進められたかどうかが、よ～くわかるはず。

冒険の思い出を書きこもう

キミとスライムの思い出を文章で書き残そう。冒険の反省点を書いておけば、次の冒険に役立つぞ。

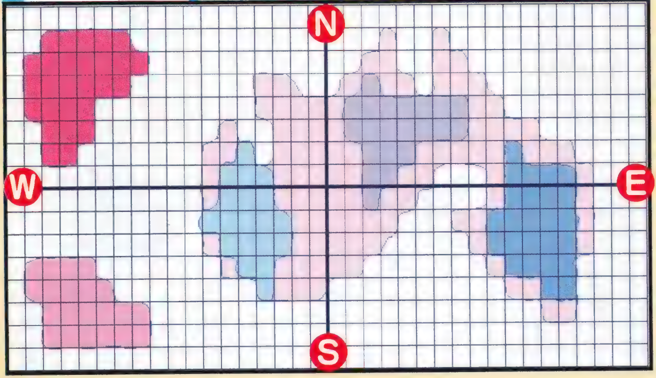
バトル結果を残そう

強さを求めるスライムにバトル結果表はつきもの。つねに連勝記録をぬりかえ、戦いの頂点を極めろ。

めざせ 栄光の

スライムのニックネーム

冒険ルート



地形せいはチェック

へいち		うみ		やま	
そうげん		ぬま		さばく	
うみ(いりえ)		もり		どうくつ	

勝率しょうりつ

戦　　勝

冒険の思い出

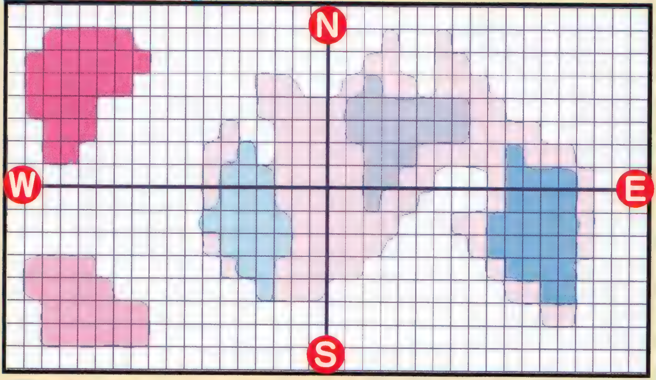
に
なるために歩いた歩数　　歩

成長までにかかった日数　　日

めざせ栄光の

スライムのニックネーム

冒険ルート



地形せいはチェック

へいち		うみ		やま	
そうげん		ぬま		さばく	
うみ(いりえ)		もり		どうくつ	

に

なるために歩いた歩数　　　　歩

成長までに

かかった日数　　　　日

勝率しょうりつ

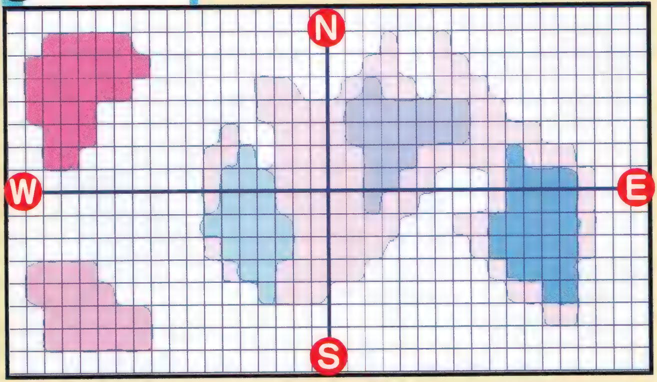
戦　　　　勝

冒険の思い出

めざせ栄光の

スライムのニックネーム

冒険ルート



地形せいはチェック

へいち		うみ		やま	
そうげん		ぬま		さばく	
うみ(いりえ)		もり		どうくつ	

勝率

戦　　勝

に
なるために歩いた歩数　　歩

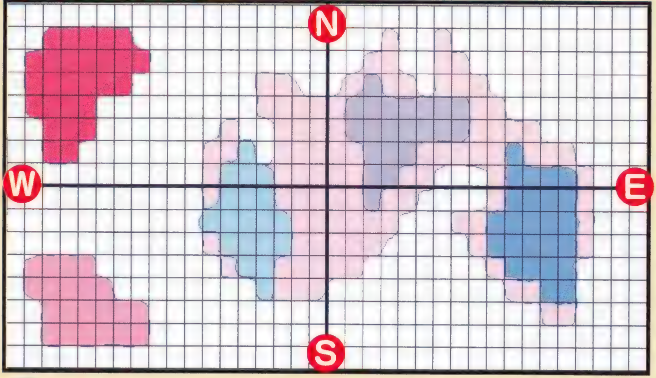
成長までにかかった日数　　日

冒険の思い出

めざせ
栄光の

スライムのニックネーム

冒険ルート



地形せいはチェック

へいち		うみ		やま	
そうげん		ぬま		さばく	
うみ(いりえ)		もり		どうくつ	

に
なるために歩いた歩数　　歩

成長までにかかった日数　　日

勝率しょうりつ

戦　　勝

冒険の思い出

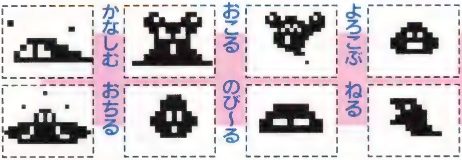
切り取って
冒険日記に
はろう！

スライムフェイスギャラリー

スライムたちのユカイな表情を、ぜんぶまとめて見せちゃうぞ。冒険日記にはるときは、コピーしてから使おうね！

ベビースライム

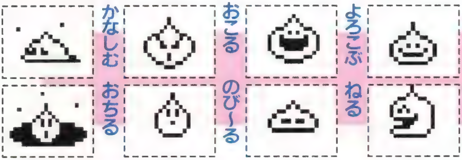




かなしむ　おこる　よろこぶ　ふつう
おちる　のび〜る　ねる　たべる

ミニスライム

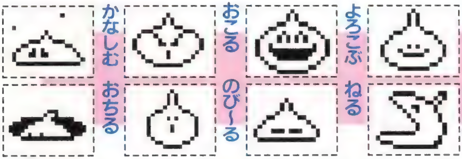




かなしむ　おこる　よろこぶ　ふつう
おちる　のび〜る　ねる　たべる

スライム





かなしむ　おこる　よろこぶ　ふつう
おちる　のび〜る　ねる　たべる

ホイミスライム

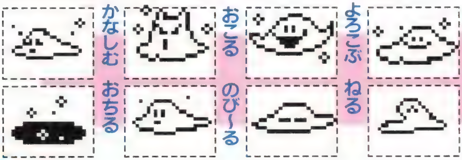




かなしむ　おこる　よろこぶ　ふつう
おちる　のび〜る　ねる　たべる

バブルスライム



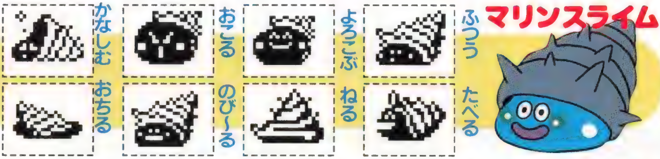


かなしむ　おこる　よろこぶ　ふつう
おちる　のび〜る　ねる　たべる

ぷちスライム



マリンスライム



たまごスライム



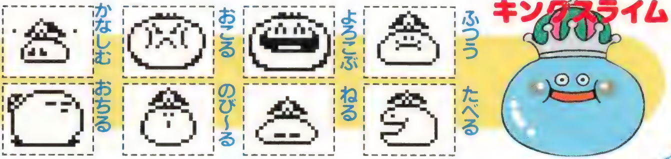
メタルスライム



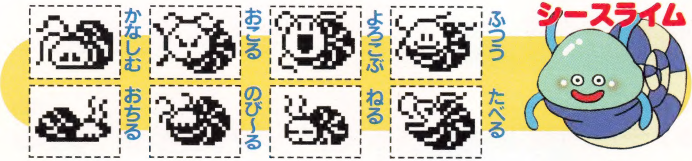
はぐれメタル



キングスライム



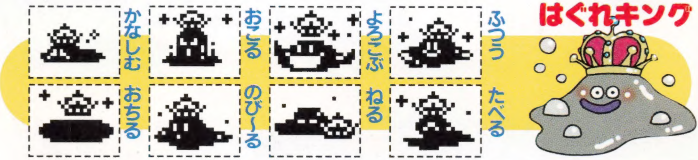
シースライム



メタルキング



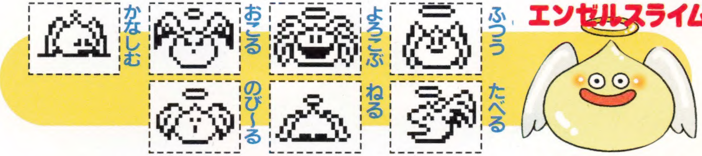
はぐれキング



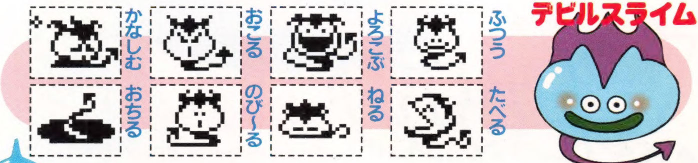
ゴースト



エンゼルスライム



デビルスライム





笑顔のキミにヘンシンできる
楽しさいっぱいマンガ陣
1歩1歩確実に
遊びの達人に
ヘンシンだー!!
●ドクタースランプ
●スライム冒険記
●貯金戦士
キャッシュマン
●犬マユゲでいこう
話題のキミにヘンシンできる
情報ギッシリ連載陣
最新の秘密大公開
●あるくんです ●とホほ研究協会
●としダス ●DQ KIDS!!
●FF闘技場
●もっと静かにGAMEを
やりたいの…
Vジャンプ
ブイジャンプ
別冊付録つき
毎月21日発売!

ドラゴンクエスト
あるくんです

たのしく歩いてステキに
ヘンシ〜ン!

いろんな
スライム
なれるんです



Vジャンプ

Vジャンプブックス[デジタルシリーズ]

Vジャンプブックス「デジタルシリーズ」
ドラゴンクエストあるくんです
いろんなスライムなれるんです
集英社

お母さんにもオススメ!

なれるんですの5つの効能

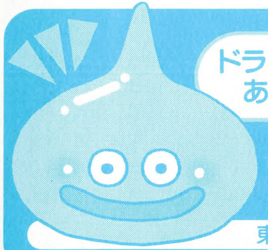
1 歩くのが楽しくなるんです!

2 外で遊びたくなるんです!

3 お手伝いをしたくなるんです!

4 隠しスライムに変身できるんです!

5 スライムが好きになるんです!



ドラゴンクエスト
あるくんです

いろんなスライム
なれるんです

東京・一ツ橋 集英社

Vジャンプブックス
[デジタルシリーズ]
ドラゴンクエストあるくんです
いろんなスライムなれるんです
集英社



ISBN4-08-108080-1

C9476 ¥429E

定価450円 本体429円

雑誌67301－80

1998年5月1日 第1刷発行

企画・編集 Vジャンプ編集部

〒101-8050
東京都千代田区一ツ橋2丁目5番10号

発行人 山下秀樹

発行所 株式会社 集英社
〒101-8050
東京都千代田区一ツ橋2丁目5番10号

電話 東京 03（3230）6330（編集）
03（3230）6191（販売）
03（3230）6076（制作）

Printed in Jpan

印刷所 大日本印刷株式会社

ドラゴンクエストあるくんです
いろんなスライムなれるんです

『ドラゴンクエストあるくんです』
のゲームに関するご質問は、
いっさいお答えすることが
できません。
特に、電話でのご質問は、ご遠慮ください。